



Attività didattica del Team Robotica contro il Bullismo
From Peer to Peer Project – Erasmus+ KA2

| | |
|--|--|
| Docente di riferimento – Nome e Cognome | Flaminia Mariotti- Stefania Nencini |
| Email e sito web | flaminia.mariotti@gmail.com |
| <h2>PINOCCHIO: da burattino a bambino vero</h2> | |
| <p>I bambini delle due scuole gemellate, di Roma e di Prato, hanno realizzato un <i>game</i> con l'utilizzo delle tecnologie e della robotica educativa.</p> <p>Questo progetto vuole promuovere la conoscenza di se stessi, la diversità, i diritti-doveri di ognuno, l'educazione alla pace e alla cittadinanza e al tempo stesso favorire lo scambio culturale e linguistico.</p> <p>Il gioco fa vivere al bambino il percorso affettivo e emozionale di Pinocchio da burattino a bambino vero.</p> | |
| <h3>Obiettivi generali</h3> | |
| <p>Il progetto è interdisciplinare ed ha perciò una forte valenza educativa e didattica all'interno del Curricolo ed è indicato come strumento di prevenzione al bullismo</p> | |

Obiettivi generali ed elementi di innovazione

saper rispettare le regole del gioco

saper collaborare con i compagni

saper esprimere e condividere le proprie emozioni

saper riconoscere l'errore e procedere alla modifica

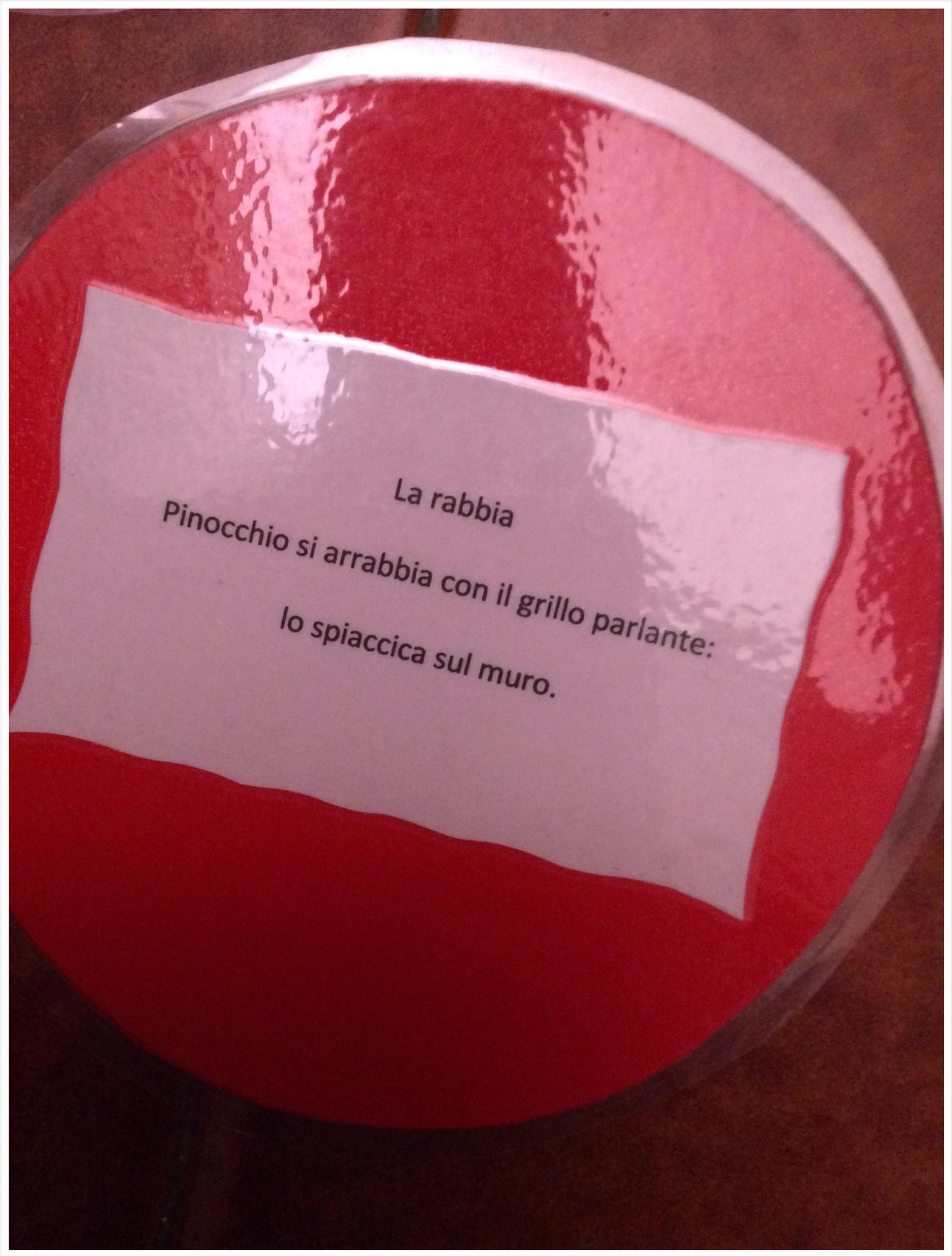
saper accettare la sconfitta

Tempi Necessari per l'attività: ...due ore.../quattro ore.....

Metodologia didattica / organizzazione attività / luogo / spazi

Il game è stato utilizzato in classe, a classi aperte con attività di tutoraggio, in videoconferenza fra le classi gemellate, durante eventi in situazioni ricreative e non (feste scolastiche, fine anno).

| | |
|---|--|
| <p>Strumenti: piattaforma 2m x 2m dipinta con tempere e pennarelli</p> <p>personaggi 3D in cartapesta</p> <p>Doc Clementoni</p> <p>Pinocchio di legno</p> <p>tablet</p> <p>App per la programmazione a blocchi</p> <p>Dadi con numeri del sistema binario</p> <p>Caselle di forma circolare in cartoncino rosso</p> <p>Lim</p> <p>Casse audio</p> <p>Computer</p> <p>Software specifici</p> <p>Smartphone</p> | <p>https://drive.google.com/open?id=1dQXM28S8n-J5eF2wQNXI4-JOETBIUQff</p> |
|---|--|



Obiettivi specifici e trasversali

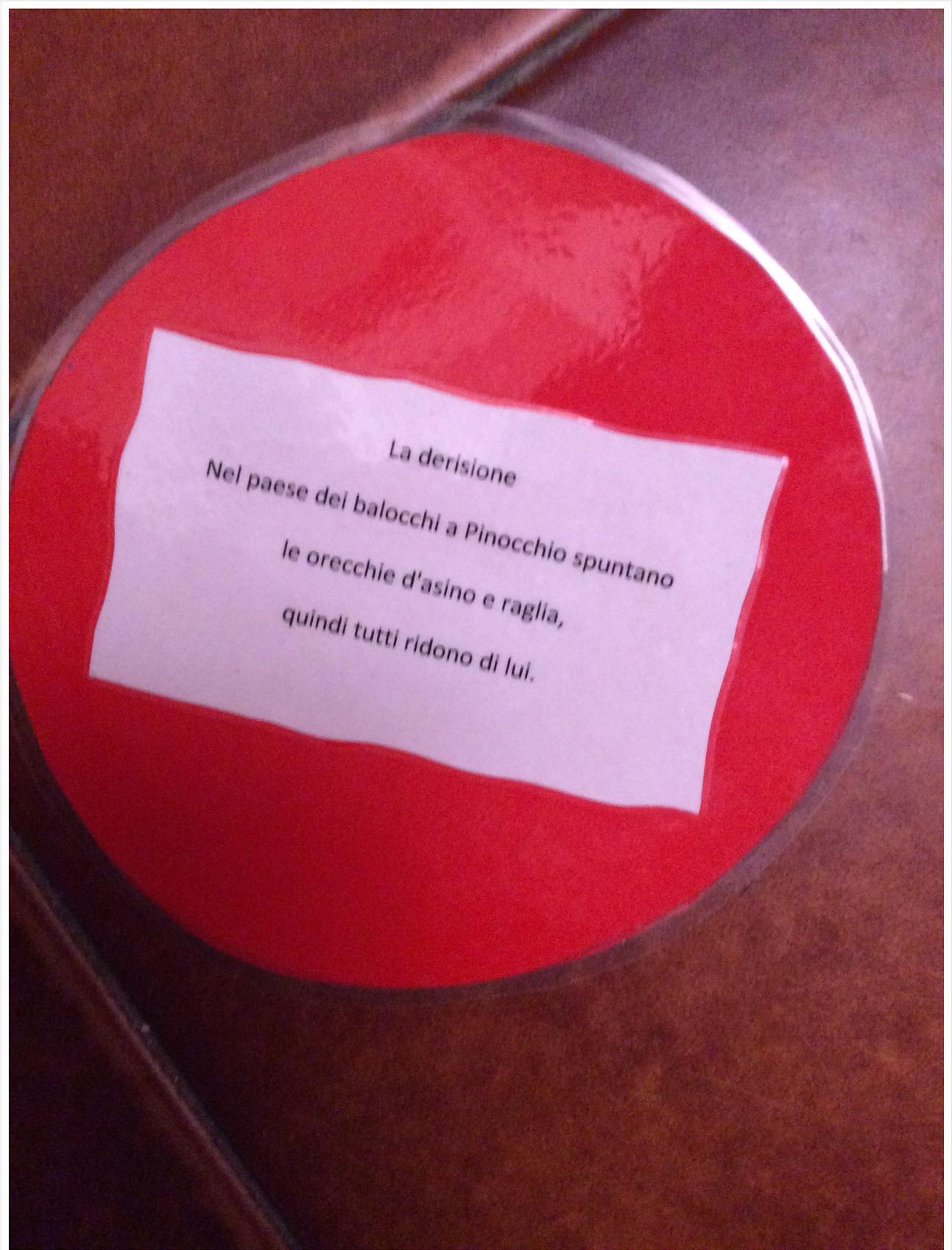
saper ascoltare e comprendere la storia e le parti da cui è composta
riconoscere la successione temporale degli eventi della storia
saper individuare gli ambienti e i personaggi
saper associare i personaggi agli ambienti
riconoscere le forme reali e geometriche
intuire la numerazione binaria
saper procedere autonomamente nell'utilizzo del gioco
saper dare istruzioni corrette al robot
saper utilizzare la programmazione visuale a blocchi
saper registrare un file audio con l'uso dello smartphone

Classi coinvolte

Dalla prima alla quinta primaria

Descrizione dell'attività. Con fotografie se disponibili





Conclusioni e verifiche

La piattaforma di gioco può diventare un prezioso spunto per nuovi game con storie diverse con difficoltà di vari livelli secondo le capacità dei giocatori e la fascia di età.

Il nostro progetto è facilmente replicabile ed espandibile anche grazie alla sua connotazione prettamente ludica. Pertanto, attraverso di esso, si possono promuovere i principali aspetti della formazione della persona; sia sul piano della sfera dell'individualità sia su quella della socialità. Attraverso la sistematica verifica e valutazione del progetto stesso possiamo affermare di aver conseguito pienamente i risultati attesi. Fondamentale, per la buona riuscita del lavoro, è stata sicuramente la possibilità di lavorare in gemellaggio, attraverso l'utilizzo della rete che ha permesso un continuo confronto e scambio tra i partecipanti. Perciò ci auspichiamo che la riproduzione o l'espansione del nostro progetto possa coinvolgere non solo scuole diverse e fisicamente lontane tra loro ma anche gruppi sociali vari e diversificati.

Risultati

I risultati raggiunti sono prima di tutto di tipo socio-relazionale. Attraverso il gioco i bambini sono riusciti a creare fra loro nuovi e più significativi rapporti. Hanno raggiunto un buon grado di maturazione affettiva/emotiva e hanno avviato confronti fra bambini culture diverse. Il gioco ha migliorato la capacità organizzativa individuale e la collaborazione nel gruppo. Nelle discipline, la realizzazione del gioco ha sviluppato una maggiore competenza linguistica nell'ascolto, nella lettura e nella produzione scritta. In generale sono stati raggiunti gli obiettivi prefissati e si auspica di poter sviluppare nuove potenzialità e conoscenze con le espansioni possibili del gioco. Pertanto il gioco: "Pinocchio dal burattino al bambino vero" grazie anche all'utilizzo della robotica, è un ottimo strumento di **prevenzione e di lotta contro il bullismo**

